MEMBANGUN KARAKTER BERBASIS BUDAYA JAWA PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0, REVOLUSI *SOCIETY* 5.0, DAN "MERDEKA BELAJAR"

Sri Sulistiani
Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
srisulistiani@unesa.ac.id

Sukarman
Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
sukarman@unesa.ac.id

Abstrak

Penguatan karakter harus dilakukan seiring dengan era Revolusi Industri 4.0, Revolusi Society 5.0, dan "Merdeka Belajar". Pendidikan karakter bangsa yang bersumber pada budaya nasional yang berarti berakar pada budaya lokal. Nilai-nilai luhur budaya lokal itulah yang dekat dengan anak dan dapat ditanamkan melalui pendidikan informal (keluarga) formal, maupun non formal. Karakter bangsa dibangun melalui 4 olah yang berakar pada budaya Jawa, yaitu olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga. Keempat olah menghasilkan karakter dasar jujur, cerdas, peduli, dan tangguh yang kemudian dikembangkan menjadi karakter-karakter lainnya. Melalui studi pustaka dan analisis deskriptif pembangunan dan penguatan karakter bangsa dapat dilakukan dengan bahasa, sastra, seni budaya Jawa. Seni budaya Jawa, seperti unggah-ungguh basa, tembang, dan ungkapan tradisional mengandung nilai-nilai yang menjadi penguat karakter bangsa, seperti demokratis, religius, bertanggung jawab, kreatif, disiplin, mandiri, jujur, toleran, bekerja keras, cinta tanah air, semangat kebangsaan, komunikatif, peduli sosial, dan lainnya.

Kata kunci: karakter, budaya Jawa, Revolusi Industri 4.0, Revolusi Society 5.0, "Merdeka Belajar"

PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi industri (RI) 4.0, yang ditandai oleh literasi data atau *big data*, literasi teknologi dengan perkembangan teknologi digital yang luar biasa, ternyata dilengkapi dengan literasi sumber daya manusia yang humanistik. Mengapa? Ternyata secanggih-canggihnya perkembangan teknologi digital yang diciptakan oleh manusia, literasi manusia menjadi penting agar manusia bisa bertahan, berfungsi, dan dapat memahami interaksi yang kompleks di segala konteks atau lingkungan. Sepintar apapun manusia tidak dapat hidup dengan teknologi yang merupakan benda mati, manusia secara langsung maupun tidak langsung sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial membutuhkan orang lain atau masyarakat dalam segala urusannya kehidupan di dunia ini. Perkembangan teknologi digital yang luar biasa cepatnya mempengaruhi seseorang untuk mendapatkan data dan informasi dengan mudah dan cepat tanpa batas ruang dan waktu, tidak cukup untuk menjalani kehidupan ini. Memang saat ini manusia dituntut menjadi pribadi yang mandiri, tetapi harus dapat berkomunikasi, berkolabarasi, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Yang semuanya itu tidak tercapai, jika mengabaikan peran individu dalam kehidupan sosial yang humanis, 'memanusiakan manusia'.

Berbicara tentang "Jawa" di era globalisasi mengingatkan kita akan ungkapan "*wis nJawa, durung nJawa, lan ora nJawa*". Ungkapan ini dalam konsep budaya Jawa merupakan cerminan etika dan moralitas masyarakat Jawa. Ungkapan ini merupakan cerminan hati nurani (karsa) yang sudah, belum, dan tidak sesuai dengan tuntutan moralitas dan etiket Jawa (Saryono, 2007:44). Antara etika dan moral memiliki hubungan yang erat, jika etika berupa aturan tentang tingkah laku, maka moral merupakan hasilnya. Ungkapan *"wis nJawa"* berarti sudah mengerti dan menguasai moralitas dan etiket Jawa, *"durung nJawa"* berarti pada tataran proses untuk mengerti, dan *"ora nJawa"* bisa memiliki dua pengertian, yakni memang tidak mengerti "Jawa" atau mengerti tentang "Jawa" tapi tidak melakukan etika dan moralitas Jawa tersebut.

Yang terpenting terkait etika dan moralitas, adalah (1) tingkah-laku dan tata nilai sesuai dengan tatanan masyarakat yang timbul dari hati sendiri, (2) rasa tanggung jawab yang menyertai tindakan itu, dan (3) perilaku mendahulukan kepentingan masyarakat dari pada keinginan dan kepentingan pribadi (Drajat dalam Widayati, dkk, 2008:94). Kearifan lokal dalam kaitannya dengan produk budaya mencakup 5 kegiatan, yaitu: (1) sikap religius sebagai cerminan kearifan lokal yang berkaitan dengan perilaku dan sikap dalam berkomunikasi dengan Sang Pencipta alam semesta, yaitu Tuhan Yang Mahaesa; (2) perilaku diri sendiri sebagai upaya pengendalian diri agar dapat menerima dan diterima oleh masyarakat di luar dirinya; (3) tatacara berkomunikasi atau bergaul dengan masyarakat luas sebagai bagian dari dirinya; (4) perilaku dan sikap dalam berkomunikasi dengan anggota keluarga dan kerabat lainnya; dan (5) kearifan

lokal yang berkaitan dengan lingkungan yang memberi manfaat positif kepada kehidupan, serta membuat hidup menjadi aman dan nyaman (Sutarto, 2010:vii). Nilai kearifan lokal atau *local genius* yang dicontohkan sebagai dasar pembangunan pendidikan karakter bangsa. Karakter mengacu pada perilaku yang berkaitan dengan nilai-nilai yang baik, perbuatan yang baik, menjalani kehidupan yang baik, menciptakan lingkungan yang baik, sehingga semua hal yang "baik' itu terejawantahkan dalam semua perilaku dan terpatri dalam diri pribadi (*Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa*, 2010).

METODE

Artikel ini merupakan hasil studi pustaka tentang penguatan karakter yang terkandung dalam budaya Jawa dalam kaitannya dengan era RI 4.0, RS 5.0, dan "Merdeka Belajar". Masalah yang dikaji adalah nilai-nilai karakter yang terkandung dalam budaya Jawa yang merefleksikan era RI 4,0, RS 5.0, dan "Merdeka Belajar. Teknik analisis isi dan analisis deskriptif digunakan untuk membuat penggambaran objektif tentang sesuatu keadaan sesuai dengan situasinya. Melalui studi dokumentasi, pengambilan data dilakukan dengan memahami sistem tanda yang dapat dianalogikan sebagai kata atau kalimat dan cara penulisannya. Untuk pengujian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan teori, serta dengan cara diskusi dengan teman sejawat. Hasil analisis diharapkan menambah wawasan terhadap pembaca bahwa penguatan pendidikan karakter berakar pada latar belakang budaya lokal (daerah) sebagai komponen utama yang memperkuat budaya nasional.

PEMBAHASAN

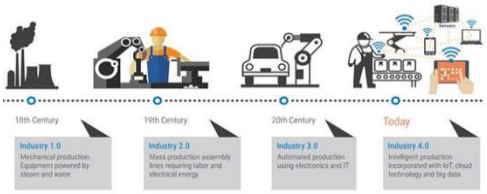
Pembahasan dilakukan dengan mengkaji sumber pustaka yang terkait dengan era Revolusi Industri 4.0, Revolusi Society 5.0, dan "Merdeka Belajar dan karakter yang berbasis budaya Jawa.

Selayang Pandang Era Revolusi Industri 4.0, Revolusi Society 5.0, dan "Merdeka Belajar"

Konsep Society 5.0 muncul pertama kali di Jepang sebagai dampak RI 4.0. Konsep ini menggambarkan suatu tatanan masyarakat yang berpusat pada manusia yang hidup di tengah perkembangan teknologi. Dalam RI 4.0 masyarakat dapat melacak, mengunduh, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber *big data* dan dengan era Society 5.0 data yang ada dianalisis melalui kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) yang hasilnya dikembalikan untuk kepentingan manusia dalam berbagai bentuk dalam ruang fisik.

Era Revolusi Industri 4.0

Banyak negara-negara maju maupun yang sedang berkembang memasukkan RI 4.0 sebagai agenda wajib gerakan nasional untuk meningkatkan daya saing di kancah pasar global. Perkembangan RI ini sebenarnya menggambarkan bagaimana sejarah perkembangan peradaban kehidupan manusia dari jaman purbakala sampai dengan era digital saat ini. Proses perkembangan tersebut digambarkan berikut ini



Gambar 1. Revolusi Industri 4.0
(Sumber: www.kompasiana.com)

(1) Revolusi Industri 1.0 (abad 18) dikenal dengan istilah *food gathering* atau tahap meramu dan berburu, yang terjadi pada zaman purbakala dengan peradaban dan teknologi yang masih sangat minim. Peradaban manusia pada zaman itu berburu dan memanfaatkan apa yang mereka temukan di alam.
(2) Revolusi Industri 2.0 (abad 19) dikenal dengan revolusi agrarian, karena seiring dengan perkembangan keilmuan manusia yang semula mengumpulkan makanan beralih menjadi memproduksi makanan melalui sistem pertanian dan mulai penerapan teknologi produksi massal bertenaga listrik
(3) Revolusi Industri 3.0 (abad 20) dikenal dengan industri mesin, yang ditandai dengan perubahan penggunaan tenaga manusia yang beralih ke tenaga mesin sebagai pola kerja. Pabrik-pabrik memanfaatkan elektronik dan teknologi informasi (TI).
(4) Revolusi Industri 4.0 (abad 21-sekarang) dikenal dengan era digital dengan memanfaatkan jaringan internet. Berbagai sendi kehidupan manusia didominasi oleh kemajuan teknologi informasi, yang ditandai dengan *big* data, *big* teknologi dan literasi manusia.

Perkembangan RI 4.0 melahirkan "robot cerdas" dan "pabrik cerdas" yang memaksimalkan fungsi internet yang digunakan sebagai promotor untuk mengoptimalkan rantai produksi. Dengan adanya big data dan teknologi ternyata perlu adanya sisi

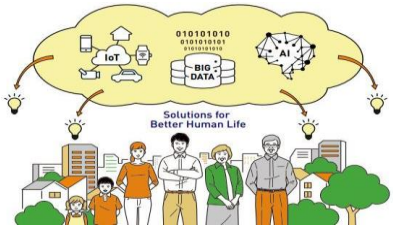
humanistis dalam melakukan semuanya, sehingga dikembangkan literasi manusia (human literacy) sebagai penyeimbang bahwa manusia dalam kehidupannya membutuhkan interaksi langsung dengan manusia lainnya. Bergabungnya berbagai teknologi berbasis Internet of Things (IoT) yang disimpan ke dalam big data tersebut kemudian diproses oleh Artificial Intelligence (kecerdasan buatan)..

Menyikapi pengaruh yang luar biasa dahsyat, yang perlu diperhatikan ketika menghadapi RI 4.0 di dunia pendidikan, antara lain:

a. Era Disrupsi 4.0
   Clayton Christensen dan Michael Porter memopulerkan istilah disrupsi sebagai perkembangan dari tradisi berpikir yang kompetitif "untuk bisa menang" atau "agar kamu menang", kamu harus membuat beberapa orang kalah" (*for you to win, you've got to make some body lose).* Era disrupsi adalah masa ketika perubahan suatu masa yang terjadi dengan tidak terduga, namun mendasar dan mengenai hampir semua aspek kehidupan (Bashori, 2018: 287). Ciri-ciri yang menandai era disrupsi, yaitu penggunaan teknologi *online* secara besar-besaran pada sebagian besar perusahaan mengutamakan kecakapan sosial (*social skills*) dalam bekerja dan untuk menjual produk mereka. Untuk mengatasi disrupsi ada tiga opsi, yaitu (1) berisi atau keluar (*contain or exit*), (2) jadilah gangguan (*be the disruption*), dan (3) merusak pengganggu (*undermine the disruptor*).
b. Era Literasi 4.0
   Era literasi ditandai dengan bergesernya literasi lama yang bersandar ke calistung (membaca, menulis berhitung) ke literasi baru berbasis RI 4.0, yaitu 1) Literasi Data (*big data*) yaitu kemampuan untuk membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital; 2) Literasi Teknologi yaitu kemampuan memahami cara kerja mesin dan aplikasi teknologi (*Coding, Artificial Intelligence, & Engineering Principles*); dan 3) Literasi Manusia yaitu tumbuhnya manusia yang humanis, komunikatif, dan mampu mendesain.

Revolusi Society 5.0 (RS 5.0)

Society 5.0 menjadikan *The Internet of Things* suatu kearifan budaya baru yang membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan dengan kecerdasan buatan yang mentransformasi *big data* pada segala sector kehidupan untuk meningkatkan kemampuan manusia. Dunia berubah dengan cepat dan signifikan karena *big data* meretas batas ruang dan waktu. Pengembangan alur informasi terkait dengan pengembangan revolusi masyarakat 5.0 berikut ini



Entering Society 5.0
(https://karinov.co.id/revolusi-industri-5-jepang)

Hal itu tentunya akan memberikan dampak pada ketahanan nasional jika tidak ada filter yang menyaring masuknya arus budaya asing. Oleh karena itu, penguatan integritas bangsa melalui penguatan nilai-nilai luhur budaya bangsa dengan terus melakukan penataan, pemeliharaan, pemertahanan, pelestarian, dan pengembangan secara terus-menerus dari generasi ke generasi. Ancaman ketahanan nasional saat ini berbentuk digital melalui dunia maya, bukan lagi berbentuk fisik lagi. Dampak yang ditimbulkan, yaitu:

a. Dunia semakin terkoneksi
   Dunia yang semakin terkoneksi sebagai dampak nyata dari RI 4.0 dan RS 5.0 menyebabkan seolah-olah batas-batas negara hilang. Hilangnya batas-batas ini tentu mengancam bangsa Indonesia dalam berbagai hal, misalnya jatidiri dan identitas bangsa akan terpengaruh oleh penetrasi pengaruh budaya asing yang semakin sulit disaring dan tidak terkendali. Hal yang takkalah berbahaya adalah pengaruh *big data* yang menyebabkan informasi segala aktivitas masyarakat Indonesia terekam dan dapat diakses oleh siapapun, termasuk potensi bocornya rahasia dan privasi negara. Pendataan identitas pemegang *handphons* termasuk salah satu upaya untuk mengantisipasi dan mengendalikan informasi agar tidak sembarangan disebarkan.
b. Dunia semakin kompetitif
   Di era teknologi digital ini peran manusia semakin banyak digantikan oleh munculnya robot-robot cerdas. Pekerjaan-pekerjaan dalam dunia industri banyak yang diselesaikan oleh robot dan peran manusia tidak dibutuhkan lagi. Ini adalah ancaman dan sekaligus ujian bagi pendidikan Indonesia. Jika problema pendidikan ini gagal diatasi pemerintah, itu berarti masyarakat Indonesia mengalami kekalahan bersaing dengan robot ciptaannya dan itu akan berdampak terhadap peningkatan angka pengangguran.

Konsep RS 5.0 secara sederhana merupakan tatanan integrasi masyarakat yang memusatkan pada

hakikat manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). Aplikasi RS 5.0 yang merupakan peradaban baru yang diterapkan oleh pemerintah Jepang dalam menghadap masalah angka generasi tua yang tinggi yang membutuhkan pelayanan kesehatan, solusi dilakukan dengan membuat sistem remot menggunakan *artificial intelligence (*AI) dan menciptakan robot perawat. AI dan robot juga diaplikasikan untuk mengatasi tingginya biaya perawatan infrastruktur lainnya.

Indonesia saat ini belum memiliki kompleksitas *AI* seperti negara ASEAN lainnya. Penerapan *AI* yang sudah dirasakan dalam bentuk-bentuk yang sederhana saat ini adalah *chatbot* yang aplikasinya dijumpai dalam pesan instan seperti *Line, Telegram* ataupun *Whatsapp*. *Chatbo*t merupakan bagian program komputer yang didesain dalam sebuah platform berbentuk teks ataupun audio untuk menstimulasi percakapan dengan pengguna manusia. Tujuan praktis *Chatbot* memanfaatkan akuisisi informasi untuk memberi layanan personal, bantuan *online* sebagai suatu jenis agen percakapan (*conversational agent*). Selama jaringan ada internet, *chatbot* bisa merespons kebutuhan kita. Misalnya, dengan *chatbo*t, kita bisa minta informasi tentang kondisi cuaca dalam hitungan detik, *chatbot* sudah akan menjawabnya, juga ketika ingin memesan makanan (*go food) chatbot* sudah mengorderkan sesuai selera.

Pendidikan "Merdeka Belajar"

Esensi "Merdeka Belajar" yang dituangkan dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 adalah program kebijakan yang memberikan kemerdekaan berpikir kepada mahasiswa dan kepada dosen dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Tujuan "Merdeka Belajar" ialah agar proses pembelajaran dapat membuat para dosen, mahasiswa, serta orangtua bisa mendapat suasana yang membahagiakan, menyenangkan, dan jauh dari tekanan yang membuat mahasiswa tidak nyaman. Kemerdekaan atau kebebasan berpikir sebenarnya sudah dimiliki oleh mahasiswa, karena dalam belajar selain memiliki potensi atau bakat yang dibawa sejak lahir, juga dipengaruhi oleh lingkungan dan daya intelektual.

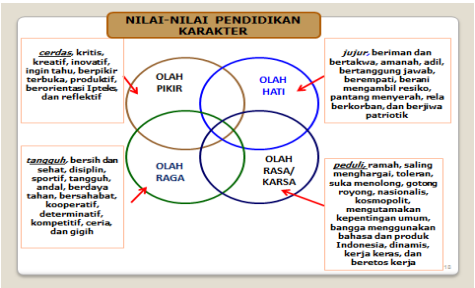
Pendidikan Tinggi merupakan agen perubahan (*agent of change*). Hanya orang-orang yang berkompeten yang mampu "mengubah dunia" secara progresif dalam bidangnya yang membuat dunia semakin maju. Untuk mencapai kompetensi, diperlukan adopsi dan adaptasi berbagai ilmu global maupun lokal. Ilmu lokal dalam kehidupan bangsa Indonesia yang merupakan negara multibudaya dengan beragam kearifan lokal tidak dapat ditinggalkan dalam perkembangan dan penguasaan ilmu global.

Pada saat ini pemuda Indonesia adalah generasi emas yang dimiliki bangsa. Program "Merdeka Belajar" yang dicanangkan pemerintah saat ini merupakan langkah tepat untuk meningkatkan dan pemerataan kualitas pendidikan untuk melahirkan SDM unggul serta berdaya saing. Untuk itu, maka perlu diperkuat pendidikan yang melahirkan SDM dengan keterampilan kognitif dan kreatif dalam menyelesaikan persoalan. Manusia Indonesia yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global harus dapat diwujudkan dengan sistem pendidikan Indonesia, yang dilakukan dengan perbaikan kurikulum, sumber daya pengajar, dan infrastruktur.

Membangun Karakter Berbasis Budaya Jawa Pada Era Revolusi Industri 4.0, Revolusi Society 5.0, dan "Merdeka Belajar"

Pendidikan karakter harus ditanamkan sejak dini, baik secara informal di lingkungan keluarga, secara formal di sekolah, maupun secara nonforma di masyarakat. Pendidikan karakter secara formal menjadi muatan wajib dalam proses pembelajaran, berdampingan dengan penguatan literasi, pengembangan keterampilan abad 21 (kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif), dan pengembangan penilaian HOTS. Pendidikan karakter yang baik harus mencakup ketiga ranah secara terpadu, yaitu aspek pengetahuan yang baik (*moral knowing*), merasakan dengan baik (*loving the good*, *moral feeling*), dan perilaku yang baik (*moral action*).

Nilai karakter bangsa dibangun dengan kearifan lokal Jawa, yakni olah hati yang melahirkan karakter jujur, olah pikir yang melahirkan karakter cerdas, olah rasa yang melahirkan karakter peduli, dan olah raga yang melahirkan karakter tangguh. Keempatnya karakter dasar itu kemudian dikembangkan menjadi karakter-karakter lainnya. Hal itu seperti digambarkan pada bagan berikut ini:



(Samani & Hariyanto, 2011:25)

Keempat karakter tersebut sebenarnya juga sudah tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas yang menjelaskan tujuan pendidikan nasional juga mengembangkan 4 karakter di atas, yaitu karakter sikap spiritual ditunjukkan dengan kalimat, "agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia", sedangkan sikap sosial dibangun melalui perilaku demokratuis dan bertanggungjawab yang membutuhkan peran individu sebagai makhluk sosial.

Pelanggaran norma karakter bangsa di lingkungan pendidikan yang ditopang akselerasi informasi dan komunikasi yang berkembang tanpa batas ruang dan waktu cukup banyak, dimulai dari perilaku pelajar yang cenderung hedonis, terlibat pergaulan bebas, seks bebas melanda kalangan pelajar, LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, Transgender), aborsi, Aids, narkoba, semakin memperlihatkan kehidupan yang tidak bermoral Ketuhanan. Pendidikan dapat dipandang sebagai media untuk penanaman nilai keimanan yang menjadikan generasi muda tidak mudah terpengaruh dengan perilaku yang amoral. Materi pembelajaran budaya Jawa yang mengandung muatan pendidikan karakter, antara lain sebagai berikut.

Unggah-Ungguh Basa

Berbicara tentang unggah-ungguh basa tidak dapat dilepaskan dengan budaya sopan santun dan tatanan untuk saling menghormati kepada orang lain. Saat ini budaya sopan santun sudah mulai langka dijumpai di kalangan anak-anak muda. Situasi ini oleh Soekanto (1993: 26) disebut dengan istilah "anomie", yaitu situasi yang ditandai dengan memudarnya nilai-nilai luhur yang ada di masyarakat dan tidak adanya norma-norma atau aturan untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Unggah-ungguh basa merupakan alat untuk menciptakan jejak sosial, namun di sisi lain unggah-ungguh basa juga merupakan produk dari kehidupan sosial (Suhono, 1952:12). Struktur masyarakat merupakan faktor yang menentukan struktur bahasa. Makin rumit unggah-ungguh basa makin rumit juga tingkat sosialnya. Poerwadarminto (1953) juga mengemukakan hal yang senada bahwa unggah-ungguh basa memang rumit walaupun tatanan yang pokok hanya 2, yaitu basa ngoko lan krama. Bentuk krama sering pula disebut dengan bentuk basa sehingga jika ada orang yang tidak bisa menggunakan bentuk krama dengan benar, orang itu akan disebut "*uwong ora bisa basa* " orang yang tidak bisa menggunakan bahasa (bahasa Jawa halus).

Tingkat tutur bahasa Jawa ada empat, yaitu 1) ngoko, 2) ngoko alus, 3) krama, dan 4) krama alus (Sudaryanto dalam Sasangka, 2004:16). Dalam konteks komunikasi yang sopan dan santun dipilih ragam krama dengan maksud untuk menghormati dan menghargai orang yang diajak bicara. Unggah-ungguh ini mengatur tatacara berbahasa yang terkait dengan umur, jabatan, dan golongan.

Terkait dengan bahasa Jawa sebagai sarana pendidikan sopan santun pada anak, Sabdawara (2001:127-128) mengemukakan fungsi bahasa Jawa sebagai berikut: (1) Berfungsi komunikatif di samping bahasa, (2) sarana perwujudan sikap nilai-nilai luhur budaya Jawa, (3) sopan santun berbahasa Jawa, (4) rasa tanggung jawab untuk memperbaiki dan kesopanan yang menjadi hiasan diri pribadi, yang dibangun dengan sikap tenggang rasa, saling menghormati, dan menjaga tutur kata yang tidak menyinggung perasaan atau menyakiti orang lain.

Apabila dirunut lebih lanjut, penyebab fenomena tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, yang berasal dari diri atau pribadi siswa yang dipengaruhi oleh pola pendidikan karakter di lingkungan keluarga. Wujud pembentukan karakter anak dan perkembangannya di lingkungan keluarga dan sekitarnya membangun identitas diri anak (Idrus, 2012: 120). Jika anak tidak mempunyai kepribadian yang baik, hal itu menunjukkan kegagalan pendidikan di ranah keluarga. Perilaku kesopanan yang yang terbangun secara internal, misalnya menganggukkan kepala jika bertemu dengan orang lain dan menggunakan ragam bahasa yang baik. Orang Jawa mengatakan "*ora duwe duga*" atau "*ora duwe tata krama*" untuk seseorang yang tidak memiliki sopan santun.

Faktor eksternal yang menyebabkan disintegritas karakter, antara lain pengaruh globalisasi dan lingkungan pergaulan bebas. Di era RI 4.0 dan RS 5.0 dengan perkembangan internet dan teknologi digital yang meretas batas ruang dan waktu, anak-anak bisa mengakses apa saja melalui *big data*. Apabila tidak disikapi secara bijak dan mendampingan dari orang dewasa, perkembangan digital dapat membawa dampak negatif dalam tahap perkembangan dan pencarian jatidiri anak.

Pengenalam unggah-ungguh bahasa Jawa sejak dini dapat dilakukan dengan cara, yaitu: (1) bernyanyi lagu-lagu anak berbahasa Jawa.(2) bercerita/ mendongeng berbahasa Jawa, dan (3) bermain peran untuk melatih mengucapkan kalimat bahasa Jawa sederhana. Hal itu juga dapat dilakukan dengan media sosial, youtube, Instagram, dan lainnya.

Tembang

Dalam kesusastraan Jawa kita mengenal, yaitu (1)tembang dolanan, (2) tembang cilik atau macapat, (3) tembang tengahan, dan (4) tembang gedhe atau kawi. Selain itu kita juga mengenal tembang kreasi, yang termasuk di dalamnya tembang campursari, kroncong, dan langgam. Tembang-tembang tersebut ditinjau dari isi mengandung nilai-nilai yang bisa dipakai sebagai media pendidikan karakter. Dalam konteks tembang macapat, seperti *Serat Tripama, Serat Wulangreh, Serat Wedhatama, Serat Dewa Ruci, Serat Sabda Jati,* dan *Serat Kalatidha* emerupakan contoh karya yang banyak mengandung nilai karakter. Dalam serat-serat tersebut mengandung ajaran tentang budi pekerti, keimanan, religiusitas, tong-menolong, bersikap kesatria, saling menghormati, cara mengormati guru, cara belajar yang baik, dan lain sebagainya.

Dalam Serat Tripama karya KGPAA Mangkunegara IV mengandung nilai karakter yang patut diteladani dari Patih Suwanda. Sebagai seorang patih memiliki kecerdasan, kemampuan, dan keberanian (*guna, kaya, purun*) untuk melindungi dan menunjukkan darma baktinya kepada negara dan rajanya. Hal itu seperti kutipan tembang berikut ini: *Yogyanira kang para prajurit/ Lamun bisa sira anulada/ Duk ing nguni caritane/ Andelira Sang Prabu/ Sasrabahu ing Maespati/ Aran patihSuwanda/ Lalabuhanipun/ Kang ginelung triprakara/ Guna kaya purun ingkang den antepi/ Nuhoni trah utama.* Tembang ini memberikan contoh karakter kepemimpinnan melalui tokoh Patih Suwanda. Patih Suwanda yang memilki kepandaian, kemampuan, dan keberanian (guna, kaya, purun) yang dipegang teguh dalam menjalankan perintah raja (Sang Sasrabahu).

Selain *Serat Tripama*, Mangkunegara IV juga mengarang *Serat Wedatama.* Salah satu bait tembangnya bercerita tentang bedanya orang dungu dengan orang pandai. Orang yang dungu bicaranya ngelantur, membual, tidak masuk akal, dan sombong. Berbeda dengan orang pandai selalu bicara cermat dan hati-hati, tetap gembira walau dihina, tidak merana disebut bodoh, bahkan berani mengalah untuk menutupi aib si dungu atau si bodoh. Hal itu seperti kutipan berikut ini: *Mangkono ilmu kang nyata/ sanyatane mung we reseping ati/ bungah ingaran cubluk/ sukeng tyas yen den ina/ nora kaya si punggung anggung gumunggung/ ugungan sadina dina/ aja mangkono wong urip.* Kutipan tembang tersebut mengajarkan tentang ilmu yang nyata yang dapat memberikan ketenteraman hati. Seseorang yang sudah mantap dengan sejatinya ilmu akan merasakan bahwa ilmu sejati yang sempurna hanya milik Tuhan Yang Maha Kuasa. Karena keyakinan itulah, seseorang tidak akan merasa sakit hati ketika dikatakan bodoh dan selalu gembira jika dihina.

Pendidikan karakter juga tertuang dalam tembang dolanan. Tembang dolanan selalu dikaitkan dengan permainan-permainan, walaupun sekarang ini sudah banyak ditinggalkan oleh anak-anak, karena tergusur oleh permainan modern seperti *play station, game on line, video game, game watch*, dan sebagainya. Berdasarkan bentuk dan sifatnya, Overbeck (dalam Parwatri, 2004: 119) mengelompokkan empat golongan permainan anak-anak Jawa, yaitu: (1) permainan biasa (*gewone spelen*), (2) nyanyian (*liederen*), (3) nini thowok dan permainan sejenisnya (*ni thowok en verwante spelen*), dan (4) permainan sihir (*biologeerspelen*).

Lagu dolanan yang mengandung unsur lagu dan permainan dapat dipakai untuk pembelajaran dan penanaman budi pekerti dan nilaia-nilai luhur budaya Jawa pada anak, seperti nilai tanggungjawab, kejujuran, keberanian, sportivitas, saling menghormati dan menghargai, berperilaku adil, dan masih banyak lagi. Permainan dapat memberikan dampak positif dalam mendidik anak, antara lain: (1) menghilangkan stress ketika proses pembelajaran, (2) menyingkirkan keseriusan yang menghambat, (3) mengajak orang lain berpartisipasi, (4) meningkatkan variasi proses belajar, (5) mengembangkan kreativitas diri, (6) mencapai tujuan dengan kesenangan, (7) memberi pengalaman dalam meraih makna belajar, dan (8) memfokuskan siswa sebagai sumber belajar (Suyatno, 2005:14).

Salah satu contoh teks tembang dolanan yang menanamkan karakter adalah "Padhang Rembulan" berikut ini: *Ya prakanca dolanan neng njaba/ Padhang bulan padhange kaya rina/ Rembulane wis angawe-awe/ Ngelingake aja turu sore-sore*. Melalui tembang dolanan "Padhang Rembulan" dapat ditanamkan nilai budaya Jawa, seperti kekaguman dan takjub atas keindahan alam semesta, kekeluargaan, solidaritas, gotong royong, dan bekerja sama. Peradaban kehidupan pedesaan juga digambarkan dalam lagu dolanan "Jago Kluruk" berikut ini*: Ing wayah esuk jagone kluruk/ Rame swarane pating kemruyuk/ Banget senenge sedulur tani/ Bebarengan padha nandur pari/ Srengenge nyunar wetan prenahe/ Manuke ngoceh ana wit-witan/ Pating cemruwit endah swarane/ Tambah asri jagad seisine*. Lagu tersebut memberikan gambaran indahnya suasana pedesaan di pagi hari dengan suara ayam berkotek, kicauan burung, kabut yang menyelimuti lingkungan memberikan rasa

tenteram dan damai, yang berbeda dengan suasana kota.

Selain tembang macapat dan dolanan, beberapa tembang campursari juga mengandung nilai-nilai karakter yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Tembang "Anoman Obong" misalnya memberikan membangun karakter tentang kepahlawanan Anoman yang menyelamatkan Dewi Sinta yang diculik oleh Dasamuka. Kesetiaan kepada Prabu Rama, menjadikan Anoman tergugah jiwa kesatrianya untuk menyelamatkan isteri dari rajanya. Kutipan tembangnya: *"…..//Ceritane Wayang Ramayana/ Ing negara Ngalengka Diraja/ Ratu buta Rahwana Raja/ Gawe geger nyolong Dewi Shinta// Anoman Si Kethek Putih// Sowan/mlebu taman Shinta dijak mulih/Konangan Indrajit lan patih/Anoman ora wedi getih//…."*.

Dalam lirik lagu "Kidung Wahyu Kalaseba", lebih mengungkapkan muatan spiritual ajaran nilai-nilai Islam makrifat, yaitu berisi ajaran kesejatian hidup "*manunggaling kawula Gusti*" yang harus diketahui umat manusia. Untuk tetap eksis pada era RI 4.0 dan RS 5.0, generasi muda harus dibekali dengan sikap spiritual yang kuat agar mampu menghadapi tantangan jaman. Misalnya: mampu mengendalikan diri, menjaga hawa napsu, bertaqwa kepada Tuhan. Kutipan tembangnya: "*Rumeksa ingsun laku nista ngayawara/ Kelawan mekak hawa, hawa kang dur angkara/ Senadyan setan gentayangan, tansah gawe rubeda/ Hingga pupusing jaman// Hameteg ingsun nyirep geni wisa murka/ Maper hardening panca, saben ulesing netra/…"* Melalui "Kidung Wahyu Kalaseba" ini identik dengan spiritualisme Islam berbaur nuansa mistisisme Jawa yang mengingatkan kepada manusia jika kelak menghadap kepada Sang Maha Kuasa.

Ungkapan-ungkapan Jawa

Ungkapan merupakan nilai-nilai kearifan lokal atau *local genius* yang telah dimiliki dan secara turun-temurun dan diwariskan dari generasi ke generasi. Ungkapan-ungkapan dalam bahasa Jawa, antara lain paribasan, bebasan, saloka, cecandran, wangsalan, cangkriman, parikan. Ungkapan-ungkapan Jawa banyak mengandung nilai-nilai karakter yang patut diteladani, antara lain: *bisaa rumangsa, aja rumangsa bisa* (saling tenggang rasa)*; ngundhuh wohing pakarti* (semua orang akan memetik hasil perbuatannya)*; wong salah seleh* (orang yang berbuat salah akan kelihatan)*; rukun agawe santosa, crah agawe bubrah* (orang yang menjaga kerukunan akan kuat, karena bertengkar akan menghancurkan semuanya)*; memayu hayuning bawana* (menjaga keselamatan dunia)*; sura dira jayaningrat lebur dening pangastut* (segala perbuatan angkara/kejahatan akan hancur oleh perbuatan baik)*,* dan masih banyak lagi lainnya. Nilai karakter yang ditanamkan seperti tidak boleh bersikap sombong, berhati-hati dalam bertingkah-laku, menjaga harga diri, jangan merendahkan orang lain, menjaga persatuan, berhemat, dan karakter bangsa lainnya.

"Merdeka Belajar" yang berbasis RI 4.0 dan RS 5.0 memberikan kemerdekaan kepada pendidik maupun peserta didik untuk mengembangkan jiwa dan cita-cita dengan memanfaatkan teknologi yang melampaui langit dan yang melampaui batas ruang kelas dan batas dunia. Kurikulum "Merdeka Belajar" harus mampu mengakomodasi pembangunan karakter yang menjadi sebuah solusi untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul.

PENUTUP

Simpulan

Pembangunan karakter bangsa harus dilakukan terus dilakukan pada kondisi apapun, termasuk RI 4.0, RS 5.0, dan "Merdeka Belajar" saat ini. Pembangunan karakter harus tetap berakar pada nilai-nilai luhur budaya bangsa sebagai filter untuk menyaring pengaruh budaya asing yang dapat merusak dan tidak sesuai dengan jatidiri bangsa Indonesia. Salah satu bentuk upaya membangun karakter melalui budaya Jawa dapat dilakukan dengan mengembangkan dan melestarikan budaya Jawa pada generasi muda melalui media tatap muka (luring) maupun melalui online atau daring. Nilai-nilai luhur yang mengandung karakter terkandung dalam *unggah-ungguh basa*, tembang, maupun ungkapan tradisional.

Saran

Artikel ini dapat dikembangkan dengan studi budaya Jawa lainnya, seperti nilai-nilai karakter dalam cerita wayang, kethoprak, ludruk yang diambil dari youtube.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. (2001). *Pedoman Umum Pendidikan Budi Pekerti Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah I.* Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.

Idrus, Muhammad. (2012). "Pendidikan Karakter pada Keluarga Jawa" dalam *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun II, No. 2, Juni 2012.* Univesitas Negeri Yogyakarta.

Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Parwatri, dkk. (2004). *Laku.* Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Inddonesia

Poerwadarminta, W.J.S. (1953). *Sarining Parama Sastra Djawa*. Djakarta: Noordoff Kolff

Riyanto, Theo. (2004). *Pendidikan Pada Usia Dini. Tuntunan Psikologis dan Pedagogis bagi Pendidik dan Orang Tua.* Jakarta: gramedia Widiasarana Indonesia.

Rohmadi, Muhammad & Lili Hartono. (2011). *Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa: Teori dan Pembelajarannya*. Surakarta: Pelangi Press.

Samani, Muchlas & Hariyanto.(2011). *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Saryono,Djoko. (2011). *Sosok Nilai Budaya Jawa: Rekonstruksi Normatif Idealitas. Yogyakarta:* Aditya Media'

Soekanto, Soerjono. (1993). *Kamus Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sabdawara. (2001). 'Pengajaran Bahasa Jawa Sebagai Wahana Pembentukan Budi Pekerti Luhur'. *Makalah Konggres*. Yogyakarta: Konggres Bahasa Jawa III.

Sayuti, Suminto A. (2007). 'Yang Lokal dan Nasional di Tengah Budaya Global'. Makalah *Seminar Nasional dalam rangka Dies Natalis FISE UNY* tanggal 8 September 2007.

Sudaryanto. (1995). *Linguistik: Identitasnya, Cara Penanganan Obyeknya, dan Hasil Kajiannya.* Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sujamto. (1992). *Refleksi Budaya Jawa*. Semarang: Effhar & Dahara Prize

Suharti.(2001). 'Pembiasaan Berbahasa Jawa Krama dalam Keluarga Sebagai Sarana Pendidikan Sopan Santun'. *Makalah Konggres*. Yogyakarta: Konggres Bahasa Jawa III.

Sasangka, Sry Satriya Catur Wisnu. (2004). *Tingkat Tutur Bahasa Jawa Berdasarkan Leksikon Pembentukannya*. Surabaya: Yayasan Djoyo Bojo

Suhono, Antun. (1952). *Paramasastra Djawa.* Djogja: Hien Hoo Sien.

Sutarto, Ayu. (2010). *Kearifan Lokal Jawa (Pesan-pesan Mulia dari Leluhur)*. Surabaya: Bidang PNFI –Nilai Budaya, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.

Widayati, Sri Wahyu. dkk.(2008). *Ilmu Sosial Budaya Dasar.*Surabaya: Unesa University Press.

Sumber lain:

(1) (*gurupembaharu.com/.../pembelajaran-bahasa-indonesia, diunduh tanggal 12 September 2015).*
(2) (https://id.wikipedia.org/wiki/Digitalisasi).
(3) (www.klinikpendidikan@gmail.com).
(4) https://kurniawanbudi04.wordpress.com/2013/05/29/model-pembelajaran-quantum-quantum-learning/
(5) http://quantumteachingandlearning.blogspot.co.id/2012/09/quantum-teaching-and-learning.html